



ぼう けん て び
冒険の手引き

任天堂

ファミリーコンピュータ

VFR-Q2-09

このたびは「イースⅡ」をお買い求めいただき、誠にありがとうございます。ゲームをスタートする前に、この「冒険の手引き」をよくお読みいただき、正しい使用法で、正しく楽しく遊んでください。

守ってほしい注意事項

- ①精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および、強いショックを避けてください。
- ②端子部分に手を触れたり、水にぬらすなど絶対にやごさないでください。
- ③シンナー・ベンジン・アルコール類の揮発油では、ふかないでください。
- ④健康のためテレビ画面からできるだけ離れてください。また、長時間ゲームをするときは、休憩をするようにしましょう。
- ⑤ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

メモリバックアップ機能付カセット取扱注意

このカセット内部には、ゲームの途中経過等をメモリ(記憶)しておくバックアップ機能があります。電源を切るときは、ファミコン本体のリセットスイッチを押しながら、電源スイッチをOFFにしてください。

尚、下記の注意をお守りください。

1. 本体の電源を入れたままで、カセットを抜き差ししない。
2. むやみに電源スイッチをON・OFFしない。

ⅩⅡ

も く じ

- ストーリー.....1～4
- スタート^{ほうほう}方法、セーブ/ロード.....5～6
- メイン^{が めんせつめい}画面説明.....7～8
- ステータス^{が めんせつめい}画面説明.....9
- コントローラの^{つか}使い方^{かた}.....10
- 武器/防具^{ぶ き ぼう ぐ}を見る、^み装備^{そう び}する.....11
- アイテム^みを見る、^{し ょう}使用する.....12
- ^{かい わ}会話、^{せんとう}戦闘など.....13～14
- ^{ぼうけん}冒険への^{じょげん}助言.....15～16
- ^{とうじょうじんぶつ}登場人物.....17～18
- ^{ま ほう}魔法.....19～20
- ^{おも}主なアイテム.....21～22
- 武器/防具^{ぶ き ぼう ぐ}.....23～24
- モンスター.....25～26
- ^{さき}どうしても^{すす}先に^{ひと}進めない人への^{じょげん}助言.....27～28

ストーリー イース～イースII

『あの日……。

これで長かった戦いも終わったのだ、と思えたあの時。

まだ幼さの残るアドルの横顔をつつむように

不思議な光がみちてきた。

その光はしだいに、まばゆさを増し

アドルにはもう、あたりを見ることさえできない。』

時をさかのぼること8百年前、秩序と自由で栄えた国、『イース』が誕生した。『イース』は、美しいふたりの女神と、知恵と徳の深い6人の神官によって治められていたという。

『黒い真珠』。この美しい宝玉は『イース』の誕生とともに作られ、すべての魔法の源となった。

この『黒い真珠』の魔力によって、6人の神官がクレリアという金属を作りだした。これによって『イース』は、それまでよりも繁栄したという。

しかし、クレリアが作られることによって、すべてと相反する『魔』がこの世に現れてしまったのだ。

そして人々が、最後の砦サルモンの神殿に追いつめられた時、神官たちは『黒い真珠』の力により、神殿を天空へ昇らせ、災いの狂気から逃れることができた。魔物たちは、天空に昇ったサルモンの神殿を追いかけて、魔力を結集してダームの

1 塔を作ったのだった。

め がみ ふたり すがた け
女神は2人とも姿を消した。

しばらくして、なぜか魔物の追撃もなくなった。

いちおう へい わ ほんとう へい わ
一応の平和はもどったが、いつか本当の平和を
『イース』の地に復活することを願った6人の神官
は、それぞれ6つに分けた『イースの本』を、そ
れぞれの子孫へたくしたのだ。そして『イースの
ほん ろくさつ とき おお ちから う
本』6冊がそろった時、大いなる力が生まれると
いう……。

そして、それから8百年後、後の大冒険家アド
ル＝クリスティンがこのエステリアの地に登場す
ることになる。

この頃のエステリアは、8百年前の出来事など
は忘れ去られていた。もちろん、2人の女神や神
殿の存在も同様で、古代王国『イース』の歴史を
知っているのは、神官の家系だけになった。

そして、クレリアが『銀』という名の鉱物とし
て掘り出されてしまった。かつての『イース』の
国が、クレリアによって繁栄したと同じように、
いままたエステリアの国は銀によって潤ったのだ
が……。

『災いの元凶クレリアに手をだすと「魔」が再び
よみがえる……。』という古い言伝えのとおり、『魔』
がうごきだしたのだった。

エステリアの国にあるミネアの町に、たどり着いたアドルは、このミネアの町の、ただならない空気を敏感に感じとるのだった。ミネアの人々は、町から銀製のものが次々と盗まれるという。またこの町から行方知れずの人が後を絶たないとも言う。

『イースの6冊の本を取り返さなければ……』と言う女占師サラの言葉に導かれ、アドルは『イースの6冊の本』を探しに神殿に向かった。

恐ろしいほどに入りこんだ神殿の地下迷宮や廃坑の中で、魔物達の激しく執拗な攻撃をくぐりぬけながら『イースの本』を一冊一冊集めていくと、徐々に『イース』の歴史があきらかとなっていく。

そして、魔導師ダルク=ファクトの待つ、最後の砦、ダームの塔へ！

そして、魔導師ダルク=ファクトを倒し、激しい戦いが終わりを告げる時、最後の息を深く吐き出した彼の脳裏に青く澄んだ天空に浮かぶサルモンの神殿が、浮かび、そして消えた。

そら いろ あお お
空の色が青みを帯びてきた。

おも くも なが き
重くたれこめていた雲が、ゆっくり流れ消えてゆく。

どこからか明るい鳥のさえずりが聞こえはじめた。

あさ ひ のぼ
朝日が昇ろうとしていたのだ。

あたたかく満たしてゆく、冒険者だけが知る充実感。

とき かんかく うしな
時の感覚を失っていたアドルは、

ひとりたたか お
ひとり戦いの終わりをかみしめていた。

ゆか たお くろ した
床に倒れたダルク=ファクトの黒いマントの下から

さいしゅうしやう き ほん み
最終章が記されたイースの本が見つかった。

とう まど ちじよう み
塔の窓から地上を見おろすと、

あさ つつ むら み
朝もやに包まれたゼピック村が見えた。

ばあ いえ み
ジェバ婆さんの家も見える。

「そうだ、地上に帰ったら、

いちばん ほん
一番にこれまでのことをフィーナに話してあげよう」

やさ ほほえ かのじよ かお おも うか
優しく微笑む彼女の顔を思い浮かべるアドルを、

ひかり
やわらかな光がつつんでゆく。

ほんろくさつ とき おお ちから う
「イースの本六冊がそろった時、大いなる力が生まれる……」

ふ し ぎ ひかり じよじよ つよ ま
不思議な光は徐々に強さを増し、

アドルにはもうあたりを見ることもできない。

アドルには聞こえない声で、光が告げる。

ほんとう たたか お
「本当の戦いは、まだ終わってはいないのだ。

えら ゆうしや てんくう と
選ばれし勇者よ、天空へ翔べ」

スタート方法 — ゲームをはじめる —

●はじめて

ぼうけん で
冒険に出る

ファミコン^{ほんたい}本体に
カセットを差し込み、
電源^{でんげん}を入れるか、電
源を入れた状態でリ
セットボタンを押す
と、写真のオープニングが始まります。この最中に、
コントローラの **スタート** ボタンを押すことによっ
て、冒険は始まります。



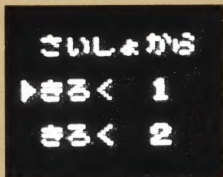
●きろくしたところ

から冒険を続ける

(きろくについてのくわしい
ことは次のページを見てね!)

以前に冒険をきろ
くしたところからは
じめるときは、オー

プニング中にコントローラの **スタート** ボタンを押
して下さい。写真の画面に変わります。ここで **+**
キーで **▶** を続きをやりたいきろくに合わせ、**スター**
ト ボタンを押すことによってはじまります。



セーブ/ロード

やる

▶きろく1 に きろくする

きろく2 に きろくする

きろく1 から やる

きろく2 から やる

ステータス

そうび

アイテム

▶ゲーム

●冒険ぼうけんをきろくする

ゲーム中ちゅう、現在の状態げんざいをきろくじょうたい（セーブ）しておきたいときには、次の操作つぎによりきろくそうさできます。

まず、**セレクト** ボタンを押すと、右上みぎうえのようなセレクトウィンドウがででます。次に **+** キーで▶をゲームというところにああわせ、**A** ボタンを押すと、左ひだりの画面がめんになります。ここで、▶マークをきろくしたいほうにああわせて、もう一度いちど**A** ボタンおを押すときろくされます。きろくは、1と2、2つできます。

●きろくしたところからはじめる

ゲーム中ちゅう、きろくしたところからはじめたい場合ばあい

やる

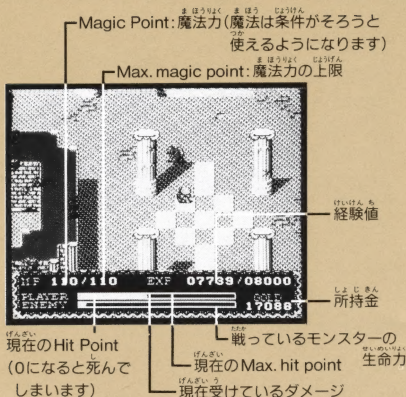
きろく1 に きろくする

きろく2 に きろくする

▶きろく1 から やる

きろく2 から やる

は、きろくをするときと同じ操作おなじ そうさで、左ひだりの画面がめんを呼び出し、自分じぶんのはじめたいきろくのところに▶をああわせ、**A** ボタンおを押してください。 **6**



■H.P.とM.P.の回復

H.P.は町や村、廃墟では、止まっていれば自然に回復できますが、他の場所では回復できません。

「精霊の衣」というアイテムがあれば、どんなところでもH.P.を回復することができます。

また、薬草を使えばH.P.の最大値まで一気に回復できます。

M.P.は「ロダの実」を服用すれば回復します。

また、H.P.もM.P.もすべて回復できる特定の場所があります。

■レベルアップ

いっ^{いつてい}定のEXP(経^{けい}験^{けん}値^ち)を^え得^{とき}た時、キャラクターはレベルアップします。

■EXP(経^{けい}験^{けん}値^ち)

EXP(経^{けい}験^{けん}値^ち)は、戦^{せん}闘^{とう}によってまた^{とくてい}は特^{もくてき}定の目的、冒^{ぼう}険^{けん}を達^{たっ}成^{せい}することによって得^えることができ^えます。

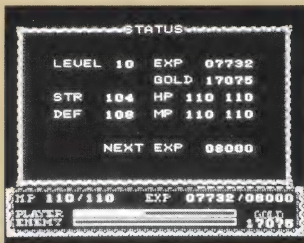
■GOLD(所^{しよ}持^じ金^{きん})

戦^{せん}闘^{とう}によって、また^うはア^あイ^いテムを^え売^うることにより、得^えることができ^えます。



ステータス画面

セレクト ボタン^おを押し、セレクトウインドウ^{じょう}上で、ステータスをセレクトし、**(A)** ボタン^おを押すと見る^みことができます。**(B)** ボタン^おを押すと元^{もと}の画面^{がめん}にもどります。



LEVEL：キャラクターのレベル（EXPが増え^ふると上^あがります）

EXP：経験^{けいけん}値^ち

GOLD：所持^{しよ}金^{じきん}（ゲーム開始^{かいし}時は0）

STR：攻撃^{こうげ}力^{りき}

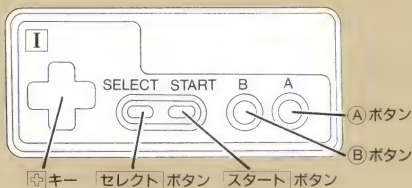
DEF：防御^{ぼうぎ}力^{りき}

HP：Hit. point/Max. Hit. point

MP：Magic. point/Max. magic. point

NEXT EXP：次^{つぎ}のレベルアップに必要^{ひつよう}な経験^{けいけん}値^ち

コントローラの使い方



コントローラは **I** を使います。 **II** は使用しません。

●通常画面時

- +** キー 上、下、左、右でプレイヤーの移動
- A** ボタン マジックを使用するとき使います。
(ファイアー、リターンのまほう)
- B** ボタン アイテムの使用
(持っているだけでは効果のないアイテム
はこれを押すことにより使用)

スタート ボタン ポーズ

セレクト ボタン セレクトウィンドウの表示

●セレクトウィンドウ表示時

- +** キー 上、下で▶を移動
- A** ボタン 決定
- B** ボタン 画面のキャンセル

スタート ボタン / **セレクト** ボタンは未使用

武器・防具を見る、装備する

セレクト ボタンを押^おし、セレクトウインドウ上^{じょう}で
そう^きびをセレクトし、(A)ボタンを押^おすと見^みること
がで^もきます。(B)ボタンを押^おすと元^{もと}の画^が面^{めん}にもど^もりま
す。



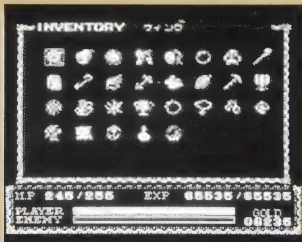
そう^きび 装^{そう}備^びしたいものを^{えら}キーで選^{えら}び、^{かこ}で囲^{かこ}んでくだ
さい。

マジックは^{しゆ}6種^{つか}のものが使^まえます(魔^ま法^{ほう}はあ^{じょう}る条^{けん}件^{けん}
がそ^{つか}ろ^{つか}うと使^{つか}えるようにな^なります)。

ファイヤー、リターンは(A)ボタンを押^おすことによ^よっ
て使^し用^{よう}でき、ラ^しイ^{よう}ト、テ^しレ^{よう}パ^しシー、タ^しイ^{よう}ム^しス^しト^しッ^しプ、
シ^しール^しドは、装^{そう}備^びするこ^じによ^じって自^じ動^{どう}的^{てき}に使^し用^{よう}で
き^します。

アイテムを見る、使用する

セレクト ボタンを押し、セレクトウィンドウ上でアイテムをセレクトし、**(A)**ボタンを押すと見ることができます。**(B)**ボタンを押すと元の画面にもどります。



■アイテムには、

1. 持っているだけで効果があるもの
2. 装備すると効果があるもの
3. 装備して、尚且つ、**(B)**ボタンを押して、使用すると効果のあるものがあります。

かい わ
 会話

はな たい 相手とぶつかると
 会話ができます。話の続きを
 聞くと、おおよび止めるとき
 は(A)ボタンを押して下さい。



せん とう
 戦闘



せん とう
 戦闘はモンスターとぶ
 つかることによって行な
 われます。ダメージを受
 けるとはね返ります。や
 り方によっては、まった
 くダメージを受けずに敵

をやっつけることができます。真正面からぶつから
 ずに少しずらしてぶつかるのがコツです。

デカキャラ
 との戦闘

デカキャラに遭遇した場合、イース
 IIではデカキャラの部屋から逃げるこ
 とができます(最後のボスは除く)。

また、デカキャラとの戦闘時には武器・防具の装
 備やアイテムの選択、きろく関係はできません。

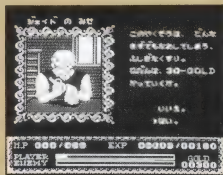
宝箱・扉 の開け方

宝箱は、箱の正面
 にぶつかれば開きま
 す。鍵は必要ありま
 せん。扉もぶつかれ
 ば開きます。ただし、鍵がかかっている扉もありま
 す。その扉に合う鍵をさがしましょう。



みせや 店屋など

店などの建物に入
 ると写真のように画
 面が変わります。買
 いたい品物やしたい



ことのところに、**+**キーで▶を合わせ、**A**ボタン
 を押して下さい。また、話のみのときは、**A**ボタン
 を押して話を聞きながら送って下さい。

ひと はなし き
人の話はよく聞こう

むら ひとびと おも じょうほう し
村の人々、あるいはモンスターは思わぬ情報を知っ
ています。きっとあなたに冒険のヒントを与えてく
れることでしょう。

こま ひと たす
困っている人を助けてあげよう

まち むっ なや こま ひとびと
町や村には悩みをかかえたり、困っている人々が
います。そんな人々を助けてあげましょう。人を助
けることによって自分自身も成長をとげるはずです。

じ ぶん おう ぼうけん
自分のレベルに応じた冒険を

むら いつぽ そと で
村から一歩外に出れば、たくさんのモンスターが
います。目的を果たすためには勇敢に戦っていかなく
てはいけませんが、まだ自分の力が弱いうちに強い
モンスターと戦えば、当然モンスターの餌食にされ
てしまいます。強力なモンスターのいる場所に行く
には、自分も力をつけ、いい武器やいい防具も持っ
て行かなければなりません。

ただ、レベルが高くなったのに、いつまでも弱いも
のいじめばかりしていても経験値はあまりもらえま
せんよ。

迷った時にはマッピング



複雑な構造をしたダンジョンや建物内では、方向オンチの人は、きっと迷子になってしまうことでしょう。そんな時は、こまめにマッピングすると便利。再びそこに行かなければならなくなった時に、また迷うこともありません。

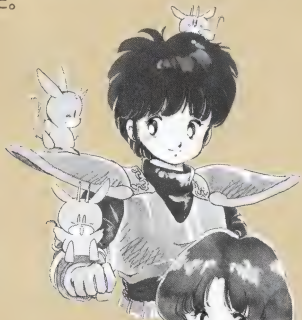
開かない扉に出会ったら

扉には、鍵がかかっているもの、誰かの許可がないと入れないものなど、さまざまな種類があります。扉にぶつかっても開かない時は、まだ何かやらないことがあるのです。今までの自分の冒険や人々から聞いた話をよく思いだしてみましょう。

アドル

アドル＝クリスティーン

ぼうけん もと たひ と ちゆう
冒険を求めて旅する途中、この地にたど
り着く。「災い」からイースを守るため、
かすかす なんかん ほん ろくさつあつ
数々の難関をへてイースの本を六冊集め
た。



リリア

てんくう と はいきよ たお
天空に翔ばされた廃墟に倒
れていたアドルを助けてく
れた美しい少女。本人は知
らないが、実は重い病気に
かかっている。



パノア

リリアの^{ははおや}母親。
^{はや}早くに^{おつと}夫をなくし、ひとり^{むすめ}娘のリリアと
^{ふたり}二人で暮らしている。リリアの^{びょうき}病気を^{なお}治
 せる^{いしや}医者^{いしや}をさがしているのだが……。

レグス

ランスの^{むら}村に^す住む^{けんじや}賢者。
 いにしえより^{つた}伝わる^{まほう}魔法についてくわし
 いというが、ここしばらく^{むら}村に^{すがた}姿を^み見せ
 ていない。

長老

ランスの^{むら}村の^{ちやうろう}長老。
^{まもの}魔物から^{むらびと}村人を^{まも}守るために、^{はいきよ}廃墟のあた
 りを^と取り^{しき}仕切っている。^{ばしょ}場所によっては、
^{かれ}彼の^{きよか}許可がないと^{はい}入れないところもある。

にん 6人の しん かん 神 官

- メサ……………^{とき}時を^{つかさど}司る^{しんかん}神官。
- トバ……………^{ちから}力を^{つかさど}司る^{しんかん}神官。
- ダビー……………^{ひかり}光を^{つかさど}司る^{しんかん}神官。
- ハダル……………^{だいち}大地を^{つかさど}司る^{しんかん}神官。
- ジェンマ……………^{ちえ}知恵を^{つかさど}司る^{しんかん}神官。
- ファクト……………^{こころ}心を^{つかさど}司る^{しんかん}神官。

●ファイアー

ちから つかさど しんかん ま ほう
力を司る神官「トバ」の魔法。
せいしん は しゅうちゅう や すると ほのお
精神波を集中し焼けつく鋭い炎に
か こうげき ま ほう
変えてしまう、攻撃の魔法である。



●ライト

ひかり つかさど しんかん ま ほう
光を司る神官「ダビー」の魔法。
ぶつ り てき ひかり ひかり
「物理的な光」ではなく、この光
を あてると いま にんげん め み
をあてると今まで人間の目では見
えなかったものが、見えてくる。

●リターン

だい ち つかさど しんかん ま ほう
大地を司る神官「ハダル」の魔法。
いつしゆん くうかん こ い どう
一瞬のうちに空間を越え移動する
ことが できる。いち ど おとす まち むら
一度訪れた町や村
なら 翔んで いける「ウイング」も、
この魔法から生まれたといわれて
いる。



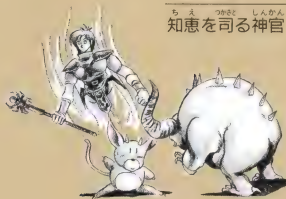
●タイムストップ

とき つかさど しんかん まほう
 時を司る神官「メサ」の魔法。
 すべ じかん こお
 全ての時間を凍りつかせること
 ができる。「ミラー」もやはり、
 このタイムストップの魔法から
 う
 生まれたらしい。



●テレパシー

ち え つかさど しんかん まほう
 知恵を司る神官「ジェンマ」の魔法。



かつてイースに生
 息していた神聖な
 どうぶつ すげた
 動物「ルー」に姿
 を変えることができ、
 いま はな
 今まで話すこと
 とのできなかつた
 ものとも話すこと
 ができるようになる。

●シールド

こころ つかさど しんかん まほう
 心を司る神官「ファクト」の魔法。

ひと どうぶつ まほう う
 人、動物、魔法から生まれたモノ、
 い こころ
 生きとし生けるものの心に
 さ よう ちかつ かん
 作用するという。その力に関する
 し りよう ざんねん のこ
 資料は、残念ながら残っていない。



主要アイテム

■イースの本^{ほん}

アドルが地上で集めた六冊の古文書。^{ちじょう あつ ろくさつ こもんじょ}

その昔、イースの六人の神官たちが、それぞれの子孫に託したもの。六冊がそろったとき、大いなる力が生まれるという。^{むかし しせん たく ろくさつ とき おお ちから う}



■ウィング

かつて一度訪れたことのある町や村なら、この羽根で一瞬のうちに戻ることができる。^{いち ど おとす まち むつ はね いっしゆん もと}

■薬草^{やくそう}

昔からイースに伝わる処方で作った薬草。^{むかし つた しよほう つく やくそう}
服用すると、戦いで傷ついた体を全快できる。^{ふくよう たより きず からん ぜんかい}
特効薬。^{とくこうやく}

■生命の薬^{せいめいのくすり}

この薬を装備していれば、死んでしまっても、その場で再び蘇ることができるという。この世にたったひとつしか存在しないといわれる貴重な薬なので使うのはラストにしたほうが……^{くすり そうび し は いったい よみがえり よ ほんぞう いっとうしか さんざい かいふく たいせき ぐすり なので つかうのは ラスト にしたほうが……}

■ロダの実^み

この実は、頭の働きをリフレッシュし活発にする力があり、マジックポイントを回復することができる。一度服用するとなくなってしまうが、何度でも同じ場所で取れると聞く。^{み あたま はたっ かっぱつ ちから まじっくポイント かいふく いち ど ふくよう なんど おなじばしょ と きく}



■精霊の衣せいれい　ころも

イス伝説の中に登場する精霊たちが使っていたという衣。これを身にまとい、じっとしていると、どんな場所でも体力を回復できるらしい。



■クレリアの指輪ゆび　わ

強力な魔力の源、黒い真珠から作り出された、クレリア。そのクレリアで作られた指輪にも不思議な力が秘められており、身につける者を守るといわれている。



■やすらぎの指輪ゆび　わ

この指輪は、身につける人の心ひと　こころにやすらぎを与え、マジックポイントの消費量を半分におさえることができる。精神力を酷使する魔法を使うものは、必ず見つけだしたい。



■鷹の彫像たか　ちようぞう

どこかにあると言われるのだが、まだ見たものはいない。この彫像を身につけ、ファイアの魔法を使うと不思議な現象が起こるといわれるのだが……。



■セルセタの花はな

この花はヒット・ポイント、マジック・ポイントを回復することができる。が、ほかにも使い道が……。



■鉄鉱石みせ　たか　う

店で高く売ることができる。でもそれだけではないようだ。



■ショートソード **SHORT-SWORD**

こぶりながら、切れ味のき あじ こ き み小気味よい剣。
といっても、すこし強いつよモンスターに
なると、やはりかなわない。



■ロングソード **LONG-SWORD**

ショートソードと材質は同じだが、強
さは、格段にこちらのほうが上。そろ
そろ遠出をしようと考えたなら、ぜひ
とも装備したい武器だ。



■タルウォール **TALWAR**

東方の国から伝えられた剣。そもそも
戦いの儀式の時に使用していたらしく、
物理的な攻撃力というより、この剣に
秘められた力が持つ者に宿るという。



■チェインメール **CHAIN-MAIL**

鉄鎖で巧妙に細工をほどこされた、一
見、布のように見えるアーマー。身に
つけると体にぴったりし、身のこなし
も軽くてスムーズ。風通しもよいが、
防御力はそれほど高いとはいえない。



■プレストプレート **BREAST-PLATE**

胸むねから腰こしにかけてを頑丈がんじょうなプレートで固かためたアーマー。モンスターの鋭えいい爪つめ、牙きばも、ものともしない。



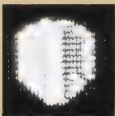
■プレートメール **PLATE-MAIL**

高熱こうねつで何度なんどもうった鉄板てつばんを貼はり合わせあせて作つくったアーマー。重おもいのが難点なんてんだが、強度きやうどは保証ほしやうつき。



■ウッドシールド **WOOD-SHIELD**

名前なまえのとおり、木きで作つくられたシールド。防御力ぼうぎよりきは、ないよりはまだまし、という程度ていど。しかし、最初さいしょのうちはこれでじゅうぶん充分じゅうぶんかもしれない。



■スモールシールド **SMALL-SHIELD**

小ぶりこの鉄製てつせいシールド。ウッドシールドよりは、かなり使つかえるがまだまだ、初心者しょうしんしゃ向けの防具ぼうぐといえる。



■ラージシールド **LARGE-SHIELD**

やはり鉄製てつせいのシールドだが、サイズは大きめ。防御力ぼうぎよりきも高く、強い敵たかに立ち向たかかう時ときも心強い。腕力こころづよに自信わんりよくのある冒険者じしんには、うってつけぼうぐの防具ぼうぐである。

モンスター



■ノメス

ノメスは光を嫌うため、地下などに隠れ住んでいる。その青白い体は硬質の皮膚でおおわれており、全体が鎧と化している。



■トルビ

マン・イーターの一種。人を見かけると、胃液をはきかけ相手がもがいているところを丸飲みにしてしまうらしい。



■プレリガード

とかげの頭を持つプレリガードは、サラマンダが変化をとげたものと思われる。火を好み溶岩地帯などに生息し、刀剣を振りかざし攻撃してくる。



■スコールン

溶岩地帯に生息する毒サソリ。尾には猛毒をもつ針があるため、容易に近づくことはできないだろう。



■スヴォフ

かつては家畜であったが、今では魔の力によりモンスターと化してしまった。人間を見ると、その鋭い角の先で串刺しにせんとばかりに突進してくる。



■グオーダー

氷原に住むフロスト・ジャイアント。知能は全くないといってよく、粗暴な性格。巨大なこん棒を力まかせに振り回し攻撃してくる。



■ゴドアーゴ

元は岩の塊であったものが、邪悪な力によりモンスター化としたもの。強固な拳で殴られれば、やわな甲冑など、ひとたまりもないだろう。



■ピュロイド

背中についた二本の針は、伸縮自在。その針で敵にダメージを与えつつ、敵が弱ってきたところを円形の口で生き血をすする。ただ、足が複雑にからみあっているために、動きは鈍い。



■ルー

もともと「聖なる生物」と呼ばれていたものが、魔の呪いをかけられモンスターと化してしまったもの。ただ、その性格はおだやかで争いを好まない。他の好戦的なモンスターから避けるため、どこかに隠れ住んでいるらしい。

どーしても先に進めない人への助言

■とにかく人の話はよく聞きましょう。ナゾを解くヒントが必ず隠されています。テレパシーのまほうが使えるようになったら、人以外からも話を聞けます。

■アイテムには、

1. 持っているだけで効果があるもの
2. 装備すると効果があるもの
3. 装備して、尚且つ、③ボタンを押して、使用すると効果のあるもの

があります。使い方のヒントは会話の中にあります。

■なかなか先に進めないときは、

1. 必要なアイテムをまだ手に入っていない
 2. レベルが先に進むレベルにまだ達していない
 3. まだ話をしなければならぬ人がある
- 等、考えられます。もう一度じっくり以前のストーリー、通った所をおさらいしてみましょう。

■廃坑や氷の世界では、一見わからないところを通路があったりします。あやしそうなところはマップの隅々まで行ってみましょう。

■ファイアーのまほうは、敵への攻撃以外にも使い道があります。よく考えてみましょう。

■くどいようですが、複雑な地形、建物のところでは、後で、泣きを見ないように、できるだけマッピングしましょう。

■メンドウですが、きろくは、こまめにしましょう。
結局、これが、ゲームクリアへの早道になります。
千里の道も「きろく」から……です。

どーしても しつもん 質問の わからないことがあったら……しかた

どうしても先にすすめないで困っている人は、27
ページの質問券と 返信用封筒（自分の住所、名前
を書いて62円切手をはったもの）を同封のうえ、く
わしい質問内容を書いて郵送してください。特別に
ヒントを教えてあげます。ハガキではダメだよ。

宛先 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16
ビクター音楽産業株式会社
「イースII」ヒント係



好評発売中

ファミコン^{ぼん}版

「イース」

イースをまだやってない君！^{きみ}

イースII^{まんぞく}だけで満足してはいけないゾ！

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

©1988, 1990 日本ファルコム ©1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

発売元：**ビクター音楽産業株式会社**

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16